

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

SHARE
OPTIONS
Y
B
X
A

PS4 VS XBOX ONE
CARA A CARA

Una Realización De PlayAdictos

El bombazo que viene...

Ya lo he esbozado en estas páginas y lo he escrito, en detalle, en nuestro Blog de TodoJuegos: la realidad virtual será el próximo gran paso en el área de la tecnología, tal como lo fueron en su momento la irrupción de los iPhone o los iPads, que abrieron las puertas a los hoy tan masivos smarthpones o tablets, que se venden de todos los tipos, colores, modelos y precios.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

¿Cuántos no pensaron que era una ridiculez pagar cientos de miles de pesos por un aparato táctil para llamar por teléfono?

Lo mismo pregonan hoy los escépticos de la realidad virtual: que el aparato es caro (lo cierto, es que es más barato que el último Galaxy S7), que la gente no se va a acostumbrar, que no hay aplicaciones o software que justifiquen el sistema o, lo más ridículo, que no será un éxito porque

Equipo de Revista TodoJuegos

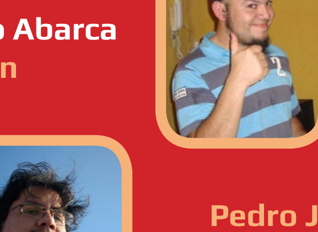
DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho



Alejandro Abarca
#Feniadan



Caleb Hervia
#Caleta

Luis F. Puebla
#D_o_G

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



nos aísla del mundo y, por ejemplo, nos gusta ver películas o partidos en familia o con nuestros amigos.

Esto mismo decían cuando se comenzó a masificar el juego online en consolas y ya vemos que hoy se cuentan con los dedos los juegos con cooperativo online local o a "pantalla dividida".

Lo cierto es que la realidad virtual ya está aquí. Y no hablamos de los rústicos lentes de cartón de Google o el adaptador de Samsung, sino que el potente Oculus Rift acaba de debutar mostrando atisbos de todo lo que es capaz y el lujoso HTC Vive está próximo a hacerlo.

Y no olvidemos al que, sin duda, será el principal actor de este incipiente mercado por un buen tiempo: el PlayStation VR, que debutará en octubre con un valor de 400 dólares (o 500 si no tienes cámara de PS4 ni controles Move).

Aunque entrará a esta carrera seis meses después, la diferencia de precio y la posibilidad de disfrutar de esta tecnología sin tener que invertir en un PC de gama alta ya han hecho que las preventas de los dos bundles que ofrece Sony se agoten en minutos en tiendas virtuales como Amazon.



Mi apuesta siempre ha sido, y la mantengo, que la masificación de esta tecnología llegará no a través de un videojuego, sino a partir de las transmisiones del Mundial de Rusia en realidad virtual (lo que doy por hecho).

Y espero, para entonces, tomar palco para ver a la Roja de Pizzi en los estadios de Rusia, ubicado en plena tribuna del Olímpico de Moscú, pero sentado en el sillón de mi casa.



Felipe Jorquera
#LdeA20



Ignacio Ramírez
#Mumei



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Rafael Inostroza
#BadSeed91





Felipe Quezada
#Lynhänder



Todas las Ediciones en
www.blogtodojuegos.cl

Índice



¿PLAYSTATION 4 o XBOX ONE?



Con casi dos años y medio de recorrido, llega el momento de poner frente a frente a estas dos consolas y evaluar el pasado, presente y sobre todo el futuro de cada una.

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

Muchos se manifiestan decepcionados de esta generación. Que le ha costado tomar vuelo, que no hay tantos juegos que justifiquen la compra de una Xbox One o PlayStation 4, que vivimos de refrito en refrito, etcétera. Yo no estoy entre ellos.

Y me basta con encender mi PS3 o mi 360 para sufrir lo lenta de la interfaz, lo limitado de ésta al cambiar de aplicaciones o las notables diferencias en términos de potencia al correr algunos juegos.

Es cierto que quisiéramos tener más exclusivos de primer nivel, pero los mismos que critican la lentitud de los estudios para desarrollar son los primeros en rasgar vestiduras al criticar a esos mismos estudios por apurarse y lanzar un juego sin todas las pruebas de calidad que deberían.

O son los mismos que critican las remasterizaciones, sin entender que, primero, nadie te obliga a comprar una y, segundo, que es un recurso de los estudios para financiar los cada vez más extensos periodos de desarrollo.

¿O alguien puede creer que un estudio como Square-Enix no saca un Final Fantasy cada dos años por flojera? Por lo demás, ¿no es acaso lo mismo que han hecho los estudios de cine cuando pasamos del VHS al DVD o del DVD al Blu-Ray? Y, la verdad, no he visto a ningún cinéfilo reclamando por comprar de nuevo un clásico que ya tiene en una añeja cinta VHS.

En fin, opiniones hay para todos los gustos, pero para los que ya decidieron dar el salto, pero no tienen claro aún si comprarse una PS4 o una One, este cara a cara puede serles de utilidad.

HARDWARE

En este aspecto, el punto es para la consola de Sony. No sólo es un hecho que la máquina es más potente, especialmente en términos de RAM, sino que además los desarrolladores han sabido sacarle partido a esa mayor potencia, pues los juegos suelen correr mejor en PS4 que en Xbox One.

De hecho, la mayor potencia de PS4 se estaría haciendo evidente cuando tocamos el tema de la realidad virtual, pues mientras Sony ya tiene fecha para su proyecto (algo que tocaremos más adelante), parece imposible por ahora que Microsoft pueda adaptar, por ejemplo, un Oculus Rift a su sistema, debido a las limitaciones del mismo.

INTERFAZ

Aquí es netamente una cosa de gustos. Sony, en este sentido, no ha hecho ninguna modificación importante a su interfaz, aunque debería, pues claramente se hacen necesarias opciones para los usuarios, como la posibilidad de utilizar carpetas o tener un mejor filtro



al ordenar tus juegos.

Por el contrario, Microsoft sí hizo una necesaria modificación y, sin duda, su interfaz ahora es mucho más amigable a la original, aunque en mi opinión no es tan intuitiva como en Xbox 360. Por cierto, ni hablar del uso del botón central, mucho mejor logrado en la 360.

SERVICIO ONLINE

El punto, claramente, es para Xbox One. Si bien la plataforma online de Sony ha mejorado, todavía no está a la altura de un servicio que es pagado en PS4, pero que sigue siendo más inestable que el de Microsoft.

En todo caso, a la hora de jugar, ambos funcionan muy bien y casi sin problemas... siempre y cuando estemos en aquellas horas en que a nuestros nefastos proveedores de internet no se les ocurre hacer "gestión de tráfico" o, en palabras simples, timarnos con su servicio de segunda categoría.

PRESTACIONES

Otro punto para Xbox One. A diferencia de lo ocurrido en la generación pasada, cuando a Sony le tocó bailar con la fea y se sacó de la manga el servicio PlayStation Plus, que le daba mil vueltas a Gold de Microsoft, ahora la tortilla se dio vuelta.

Como Xbox One ya perdió esta carrera (porque la perdió y así lo admiten sus propios ejecutivos), están jugándosela con todo por mantener su base

de usuarios del servicio Gold y, desde hace unos meses, está trapeando el piso con Plus.

Mientras Sony insiste en regalar juegos independientes (le pegó el palo al gato con Rocket League, pero no ha sido la norma), Microsoft ha apostado por regalar títulos de retail como Lords of the Fallen o Sunset Overdrive.

Y contemos, además, un punto anexo a éste: la retrocompatibilidad, que en rigor es un emulador de Xbox 360 que permite detectar un disco de la generación pasada (no lo "lee" directamente). Esto le permite, además, regalar dos juegos de 360 que también se pueden jugar en One.

La propia retrocompatibilidad es otro puntazo anotado por Microsoft, pues Sony se ve amarrado de manos para implementar algo similar considerando lo que ha invertido en su sistema de streaming, PlayStation Now, que


Bloodborne, un imprescindible de PS4.



Forza 6, el mejor exclusivo de One.


¿Dar el salto? Sí... por The Witcher 3.

para colmo sólo funciona en un par de países.

Lo peor del caso es que, además, los japoneses han mostrado incompetencia para, al menos, contrarrestar esta movida de Microsoft sumando un emulador para correr clásicos de PS2 o PS One, algo que ya hacía PlayStation 3.

Pero ojo, que no todo es malo para Sony, ya que entre las prestaciones notables que ha incorporado, pero que está claramente subutilizada, tenemos el "share play", que significa que podemos, virtualmente, pasar el control a un amigo para que juegue en nuestra consola.

¿Cómo es eso? Imagina que te compras Dark Souls 3 y un amigo tuyo tiene la duda respecto a comprarlo o no. Pues puedes permitirle, vía "share play", que tome el control de tu consola y jugar mientras tú lo observas sentado en tu sofá. O, incluso, puedes invitarlo a que juegue FIFA o PES contigo, aún cuando él no tenga el juego en su consola.

¡LOS JUEGOS!

El punto más importante y el más controvertido. En términos de cantidad de exclusivos "de retail", no hay duda, Xbox One ha sacado más, aprovechando que dejó botada la 360 en sus últimos años, postergando sus proyectos para One.

En términos de calidad, sin embargo, la cosa está más bien pareja, con puntos altos de lado y lado. ¿Tiene acaso Xbox One un exclusivo mejor que Bloodborne de PS4? Lo dudo.

El problema, a mi juicio, es que las señales que ha dado Microsoft no son buenas para la consola. De partida, tras el envión inicial, toca el momento de volver a desarrollar y ese periodo en que los estudios trabajan lo ha resentido en términos de futuros lanzamientos. Porque viene Quantum Break, se espera un Gears of War... y paremos de contar hasta el 2017 con exclusivos de renombre.

Sony, por el contrario, pasó el periodo de ajuste y este año se apunta con títulos del calibre de Uncharted 4, Horizon: Zero Down o el reconfirmado The Last Guardian, entre varios más gentileza de los estudios japoneses.

Para colmo, Microsoft está apostando todo a desarrollar su plataforma de juegos con Windows 10 y ya sabemos que buena parte, si no todos, los "exclusivos" de Xbox One saldrán también en PC, lo que es muy bueno para los jugadores de ordenador... no creo que tanto para los consoleros.

¿Me la tengo que jugar? Diría que, echando la vista atrás, el punto acá es para Xbox One... pero que, dentro de un año, la ventaja será muy clara para PS4 en términos de exclusivos.

LOS PRECIOS

No hablaré del valor de

las consolas, porque es muy similar, salvo los típicos ofertones de las grandes tiendas. Me referiré al precio de los juegos, aclarando por qué los títulos de PS4 suelen bajar más rápido de precio o están más disponibles.

La razón es simple: las ventas de software en Chile favorecen por amplio margen (no menos de 10 a 1 en cualquier título) a PS4 por sobre Xbox One. ¿Y cuándo un juego baja de precio? No cuando un juego lleva mucho tiempo en la vitrina, como todos creen, sino cuando se vende su stock.

En efecto, mientras un juego no se venda, mantendrá el valor por el que se compró (esto es un negocio, no una obra de caridad). Cuando bajan de precio es cuando se renueva el stock y se logra un precio inferior por parte de los distribuidores. Y mientras un juego de PS4 puede tener tres o cuatro ciclos de renovación de stock, puede que ese mismo juego de One siga con sus títulos "día 1" esperando a venderse y, por cierto, a precio de estreno.

Este círculo vicioso no sólo se ve en Chile, sino también en el extranjero, por lo que siempre será más fácil acceder a mejores precios de juegos de la consola que se vende más (PS4 en este caso) y eso es lo que está pasando con los títulos de One.

En definitiva, si quieren acceder a una mayor oferta de juegos y a una mayor variedad de éstos en el futuro, el punto es para PS4... sin contar, además, con la mayor cantidad de versiones europeas, que solemos tener disponibles cada cierto tiempo.

EL FUTURO

Por desgracia, Xbox One está pagando el costo de haber tenido a un inoperante como Don Mattrick en su lanzamiento y no a un tipo como Phil Spencer que ha sabido levantar un buque a la deriva.

El problema es que ya la diferencia en ventas es significativa en todo el mundo (PS4 dobla en ventas a One) y eso complica a Microsoft a la hora de, por ejemplo, negociar exclusividades (ya vimos que per-





dió su acuerdo con Call of Duty el año pasado).

Y, por el contrario, el futuro de Sony en esta generación asoma prometedor con la camada de títulos que anuncia, el apoyo explícito de estudios japoneses como Square-Exix, los acuerdos con gente como Hideo Kojima o la inminente salida de PlayStation VR, su aparato de realidad virtual.

Este último aspecto, de hecho, para mí es decisivo a la hora de darle el punto a Sony a la hora de comparar el futuro, pues creo que la realidad virtual no es una simple moda y el hecho de que la compañía ya haya dejado entrever que el aparato podría ser compatible con PC lo convierte en un candidato serio a ser el dominante en su particular carrera con Oculus Rift o HTC Vive.

CONCLUSIÓN

Una cosa es segura: el pasarse a la nueva generación es imprescindible para quienes ya estrujaron sus consolas pasadas. Ya no hay grandes estrenos anunciados para ellas y las diferencias son cada vez mayores en términos gráficos y de potencia, en la medida que los desarrolladores van tomándole la mano a los nuevos sistemas.

Ahora bien, si nos detenemos en el ahora, creo que tanto PS4 como One son compras a la segura: dos máquinas de gran calidad (sin la tasa de fallos de 360 en sus primeros años), amigables con el usuario y con varios juegos muy destacables, tanto exclusivos como multiplataformas.

Sin embargo, mirando a futuro, es indudable que PS4 le saca ventaja a su competidora. ¿Una ventaja inalcanzable? En términos de ventas, creo que, salvo una hecatombe, sí. ¿En términos generales? Así parece... aunque nunca demos por muerta a una compañía con las espaldas económicas de Microsoft.

La próxima E3 será, entonces, el momento de ver si tienen alguna carta bajo la manga (¿los Hololens?) para revertir todo esto o se contentarán con el segundo lugar, lo que sería una mala noticia para todos.





Dark Souls 3

JUGAR PARA SUFRIR

La ya consagrada saga de From Software está de regreso, y sólo quedan algunos días para que volvamos a disfrutar con las incontables muertes que nos hará pasar este exigente, brutal, oscuro y maravilloso juego.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Cuando salió al mercado japonés un nuevo título exclusivo de PlayStation 3 llamado **Demon's Souls**, pocos se imaginaron el éxito que tendría la saga. Ni siquiera Sony le tenía mucha fe, ya que sólo tenía prevista su salida en el país oriental. No obstante, la alta calidad del juego de **From Software** y el boca a boca terminaron, por suerte, con la gran obra de **Hidetaka Miyazaki** editada en todo el mundo.

Tras la gran aceptación que tuvo Demon's Souls por parte de los usuarios, era cosa de tiempo para que viéramos alguna secuela que tomara la bandera de la primera entrega. **Y así llego el primer Dark Souls**.

¿Y por qué el cambio de nombre? La respuesta es sencilla: la marca Demon's Souls le pertecene a Sony y como From Software quería que su saga fuera multiplataforma, decidieron el cambio de nombre, mas no de jugabilidad.

Las dos primeras entregas de Dark Souls fueron sencillamente magistrales. A algunos les gusta más el primero que el segundo o viceversa, pero todos están de acuerdo en que estas dos entregas supieron plasmar muy bien lo que instauró Demon's Souls: **una dificultad muy elevada**, donde el ensayo y error para superar cada reto estaba presente durante toda la aventura.

Sin olvidar a los **espectaculares jefes** que han salido a lo largo de la saga. Cómo olvidar al **Old King Allant** de Demon Souls o los cabrones jefes de Dark Souls como **Artorias** o, cómo no, los matadragones **Ornstein y Smough**, que seguro a más de algunos le hicieron tirar el mando por la ventana. Tampoco me olvido de algunos queridos jefes que me encontré en Dark Souls 2, sobre todo en sus DLC, partiendo por el **Caballero de Humo** y el que, para mí, tiene la mejor entrada y pelea de la saga, el **Rey de Marfil Quemado**.

La verdad, podemos estar todo el articulo recordando los fabulosos jefes de la saga, pero acá lo importante es su tercera entrega, que esperamos tenga batallas tanto o más épicas que sus predecesores.

Y para hablar de esta entrega no podemos no referirnos a uno de los mejores exclusivos de Playstation 4, **Bloodborne**, la última entrega de Miyazaki y From Software, que maravilló por su estilo más desenfrenado, pero que mantenía esa esencia que hace que los juegos



del estudio atrapen a sus jugadores pese a lo difícil que es adentrarse en sus juegos.

Es que, de entrada, les podemos comentar que **Dark Souls III** rescata varias ideas de Bloodborne. Por ejemplo, ahora tendremos una zona llamada **"Santuario de enlace de fuego"** (los más veteranos de la saga recordarán una de las primeras hogueras que hallábamos en Dark Souls, aunque en esa oportunidad estaba totalmente destruida y ahora la veremos en todo su esplendor), que nos servirá como refugio, al estilo del "Sueño del cazador" de Bloodborne.

En esta zona encontraremos a una mujer para subir nivel, otro personaje para comprar objetos y el clásico e infaltable herrero para reparar y mejorar nuestras armas.

Lo que sí resultará familiar es que el control sigue siendo el mismo (lo bueno no se debe tocar) y aunque se ha aumentado la velocidad de movimientos cuando esquivamos o atacamos, se sigue manteniendo el ritmo más pausado respecto a Bloodborne, donde todo se hacía mucho más rápido.

También vuelve **la**

necesitad de contar con un escudo (los más osados, de todas formas, preferirán ocupar dos armas) para poder defendernos de algunos ataques enemigos. Vuelve a influir también el peso de nuestro equipo en nuestras acciones, así que ojo con equipar armas o armaduras pesadas, pues nuestro personaje será más lento.

En cuanto a la historia, nos encontraremos con una precuela del primer Dark Souls. Es por esto que nos podremos topar con algunos viejos conocidos, pero no les revelaré nombres para que se sorprendan.

Lo que sí les podemos contar es que la historia girará en torno a los **"Señores de la Cenizas"** y, cómo no, nuestra misión será dar caza a cada uno de ellos. **Lothric** será la ciudad elegida para esta aventura, donde







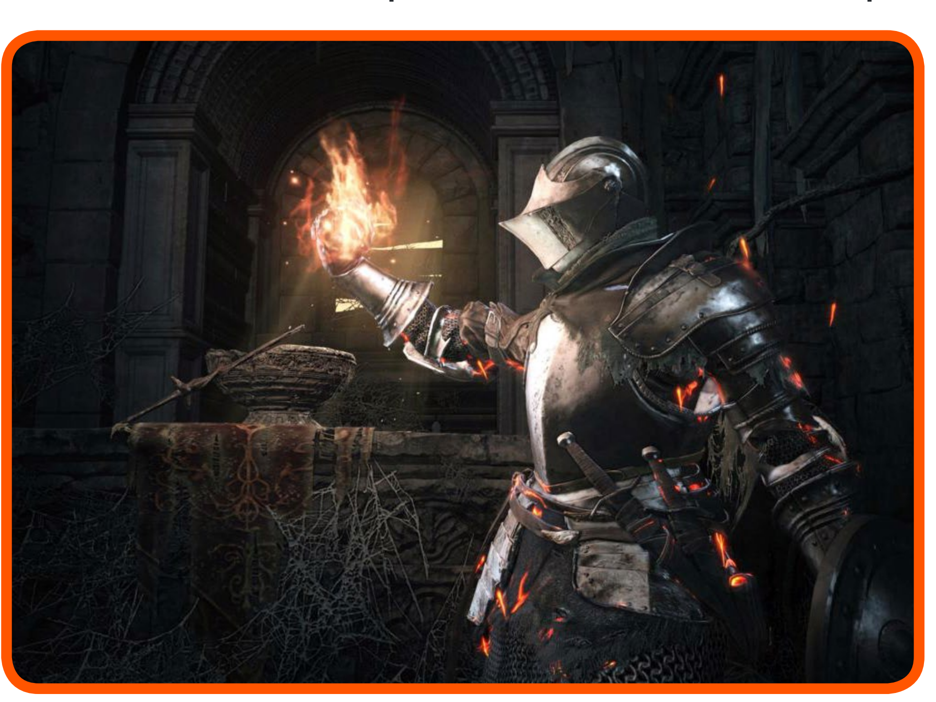
volveremos a maravillarnos con esos paisajes que caracterizan a la saga y donde cada detalle nos hará detenernos para admirar los entornos.

LOS CAMBIOS

Volvemos a lo que traerá consigo la jugabilidad, donde destacan las habilidades especiales de las armas, que esta vez tendrán habilidades especiales llamadas **Weapon Arts**, que se activan al momento de blandir el arma a dos manos (algunas como el hacha pequeña basta con tenerlas equipadas).

Por ejemplo, cuando tengamos una daga, su habilidad especial nos permitirá realizar un movimiento para esquivar mucho más rápido de lo normal. O si nos equipamos un espadón podremos realizar una feroz arremetida que lanzará a los enemigos por los aires.

Todos los set de armas cuentan con habilidades especiales y nos sacarán un poco de la monotonía de estar siempre con un arma y escudo. Eso sí, **nada es gratis en Dark Souls**, por lo que al ocupar estas artes gastaremos PC (puntos de ceniza), una barra azul que



ocuparemos también para lanzar hechizos.

Como muchos ya saben, la manera más eficiente de recuperar vida en la saga souls es con los **estus**, los frascos amarillos que en esta oportunidad dirán presente, pero con la particularidad de que también tendremos unos azules que nos servirán para recuperar puntos de ceniza. Será nuestra decisión ver cuántos frascos de cada uno llevaremos, pues tendremos la posibilidad de ir donde el herrero y asignarles el color.

Otra de las cosas que cambian respecto a las anteriores entregas es que **ya no seremos no-muertos** y, por ende, no necesitaremos de humanidad para recuperar nuestra forma humana. Esta vez las humanidades se cambian por **ascuas**, que tendrán el mismo objetivo, es

decir, nos permitirán recuperar la vida que nos quitan al morir o pedir ayuda a otros jugadores, aunque por supuesto quedaremos expuestos a ser invadidos por otros.

Las hogueras también estarán presentes y, por fortuna, podremos teletrasportarnos a cada una de ellas desde el comienzo. En cuanto a los atributos, serán bastante parecidos a los que ya hemos visto: vigor, afinidad, resistencia, vitalidad, fuerza, destreza, inteligencia, fe y suerte. **Lo que cambia es la afinidad**, atributo que nos permitirá sumar más puntos de ceniza, así como los slot para poder equipar más hechizos.

Los jefes serán, como comentábamos, otra de las facetas importantes en esta aventura y para hacerlos más dinámicos y difíciles adoptarán diferentes formas a medida de que vayamos quitándole vida. Esta nueva forma de enfrentar a los jefes finales la conocimos muy bien en Bloodborne, donde cada uno tenía una mutación bastante importante, lo que nos hacía replantearnos nuestra forma de afrontar al enemigo final de cada zona.

Algunos recordarán los estados alterados que sufríamos en anteriores entregas.



Pues bien, en esta aventura, además de contar con estados alterados como sangrado, maldición o envenenamiento, entre otros, se han añadidos algunos nuevos como el estado de congelamiento, el cual nos ralentizará a medida que el enemigo nos golpea hasta dejarnos prácticamente congelados. Eso sí, nosotros también podremos causar este estado con armas especiales o imbuyendo un arma con el herrero.

Los pactos también sufrirán algunas variaciones que nos permitirán de manera más sencilla unirnos a uno. Ahora, por ejemplo, cada pacto se reflejará en un objeto que podemos equipar, lo que nos permitirá cambiar al pacto que deseemos en cada momento.

Como fan de la saga ya estoy contando los días y horas para adentrarme de nuevo en este desafiante reto. Y aunque en un comienzo tenía mis dudas con respecto a esta entrega, poco a poco se me han ido quitando gracias a los diferentes avances que han ido saliendo.

Ya sólo queda esperar hasta este 12 de abril para poder volver a disfrutar y sufrir con esta tercera entrega, que estará disponible para PlayStation 4, Xbox One y PC.

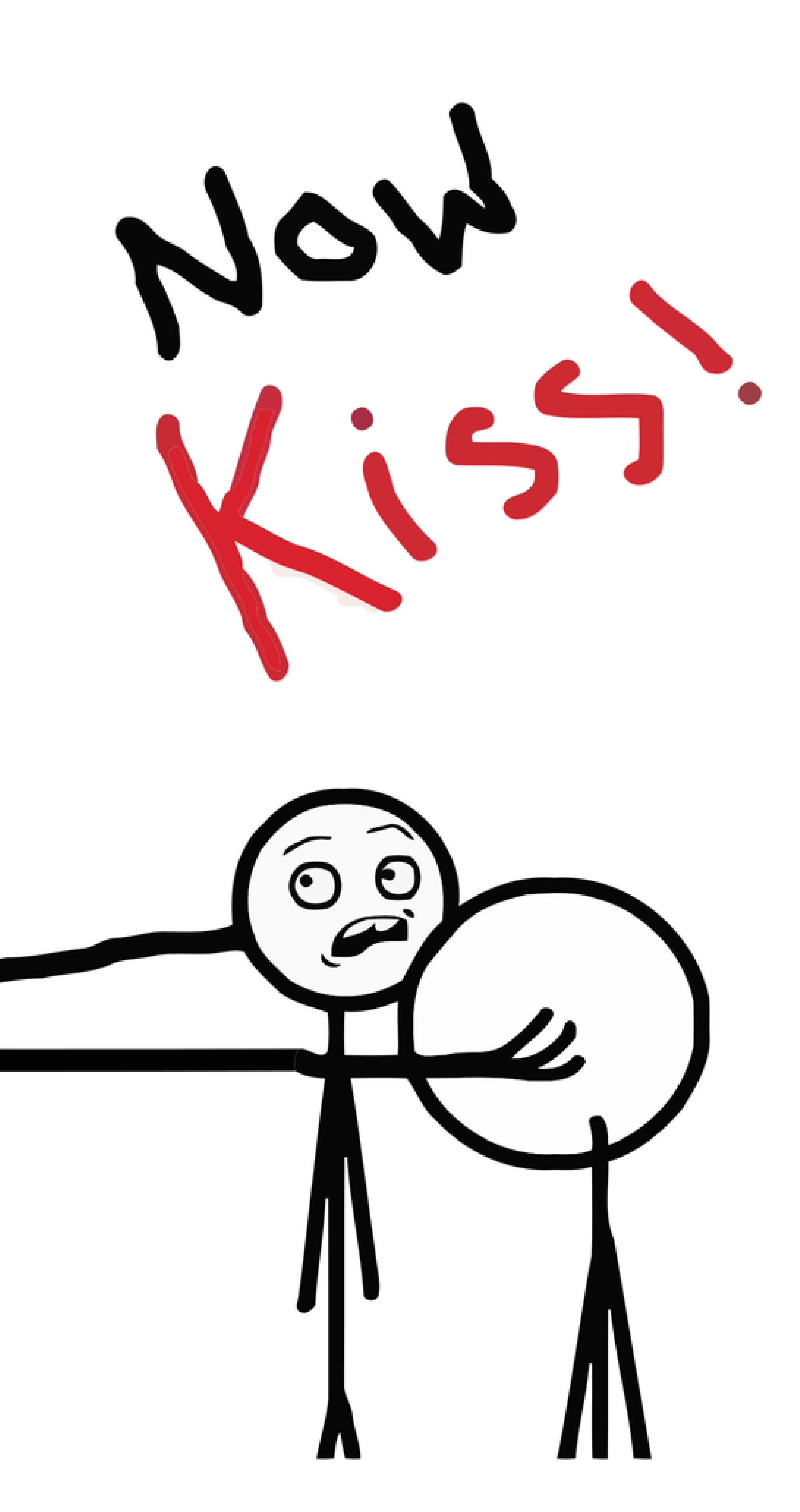




Erotismo y videojuegos
ADOLESCENCIA GAMER

Si los juegos van camino a la madurez en lo que respecta a profundidad temática, en materia sexual todavía estamos en la más pajera de las adolescencias.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak


Now
Kiss!

Es extraño que, a pesar de que los videojuegos siempre intentan usar toda la vanguardia tecnológica a la que puedan echar mano, por ejemplo haciendo uso muy tempranamente de interfaces de entrada que ahora son usadas con masividad en todo tipo de aparatos eléctricos, en materia de temáticas sociales a abordar aún se mantienen en una línea de defensa bastante conservadora, jugando al empate con el resto de medios de expresión cultural.

Podemos justificarlo en el que la industria es harto incipiente. Ya lo he dicho otras veces, **estamos tal vez a mediados de la adolescencia**, viendo recién algunos atrevidos atisbos de escenarios moralmente más complejos y grises, alejándonos tímidamente del maniqueísmo propio de la infancia donde sólo hay buenos muy buenos y villanos malísimos.


Pocket Gal, un clásico de los arcades.

Fiel prueba de ello es el uso del erotismo y el sexo en los videojuegos. El reciente estreno de **Sengan Kagura** y toda la polémica por la censura que está ejerciendo Nintendo América en sagas de rol tan míticas como **Fire Emblem** me han hecho pensar que, por ahora, el abordaje de la sexualidad se ha reducido a un juego de muñecas virtual donde personalizamos y casamos a personajes bajo nuestro control o usamos la pantalla como reemplazo de ese catálogo de lencería que misteriosamente se le desaparecía a nuestras madres.

Desde los 80 que ya existían en los arcades **Pocket Gal**, ese strip pool que nos permitía desnudar paulatinamente a una cándida y pixelada waifu, siempre y cuando consiguiéramos alcanzar una meta en el marcador haciendo carambolas.

La misma recompensa obteníamos en **Girls Panic**, esa variante del **Quix**, donde cubriendo un 80% de la superficie de la pantalla uniendo bordes con un radiante puntero verde nos descubría a unas mozas ni-

ponas en seductoras poses para la foto y más ligeras de ropa a medida que pasábamos niveles.

Puro placer voyeur a 256 colores, digno de la inocencia infantil que nos da la distancia de aquellos tiempos en que leíamos revistas como la chilena **El Pingüino**.

Los japos llevaban la delantera. La ultra conservadora sociedad del país del sol naciente es bien conocida por reprimir su sexualidad a niveles que no vemos en occidente tal vez desde la era victoriana. Pero eso también ha sido caldo de cultivo para que desde esa misma represión emerjan, casi como una lanza de la contracultura, multitud de **eroges**, que son videojuegos con una fuerte carga erótica y pornográfica, que transitan desde las inocentes novelas visuales herederas del tropo harém hasta el RPG de fantasía medieval más osado, con evidentes referencias al hentai de damiselas en apuros y tentáculos por todos lados. TODOS.

Y claro, todos los actuales juegos en 3D, con polígonos por millón y físicas de rebote que dejan boquiabierto a un gran público, tienen directa aplicación en juegos de lucha que abordan desde las peleas tipo VS de los **Dead or Alive** o el mediocre **Rumble Roses** hasta **Lollipop Chainsaw**, el brawler picarón de **Suda51,** o el más exhibicionista **Akiba's Trip**.

Por ahora, sólo habría uso del erotismo como fuente de estimulación para el placer más personal y privado, "si saben a lo que me refiero".

Por otro lado, tenemos juegos que se han atrevido a dar un paso más allá y colocan en el tapete también elementos importantes de drama y romance a través del desarrollo de una relación amorosa, pero apenas con la complejidad que solemos ver en las novelas y películas de fantasía adolescente tipo Crepúsculo o los doramas protagonizados por núbiles estrellas del



Girls Panic dejaba poco a la imaginación.

J-Pop, que no distan mucho de ese retrato almibarado del amor que nos proponen las teleseries venezolanas o la canción pop romántica latina.

Con la clara diferencia, eso sí, de que tanta coquetería y escena cursi será el recorrido para que nuestros esfuerzos leveleando o superando QTE's se vea recompensada por escenas de sexo que, pese a los esfuerzos por dotarlas de seriedad y castigados por las limitaciones tecnológicas del valle inquietante, suelen ser tan ridículas e incómodas como porno protagonizados por versiones más realistas de las marionetas de los Thunderbirds.

Hay que reconocer que gente como Bioware e Intelligent Systems en sus RPG's se atreven a dar pasos más rupturistas incorporando de frentón a la comunidad LGBT,


Dead or Alive 5: Last Round.



Rumble Roses.



Akiba's Trip.

ya que con la personalización de nuestro avatar y cambios en su género predeterminado, se pueden dar con total naturalidad relaciones que se saltan la bipolaridad hombre-mujer y que se ven mucho más coherentes que las forzadas casitas de muñecas gay de **The Sims**, pero aún con un dejo de que ciertas partes del guión o de las mecánicas nos conducen forzosamente a esa escena de sexo que finalmente es gratuita y no encaja por ningún lado en el "gran cuadro" de la narración que protagonizamos. O tal vez sea otro momento calenturriento destinado a alborotar nuestras hormonas, pero más elaborado.

Tal vez a nivel mainstream el que ha incorporado el sexo y el erotismo como parte fundamental y fundacional de su narrativa y universo sea el segundo **Silent Hill**, el que además se atreve con temas tan escabrosos como el abuso sexual y la evidente culpa del prota por deseo sexual por otras mujeres mientras su esposa agoniza, lo que se traduce en las pesadillas que acosarán a nuestro avatar y a varios de los secundarios con los que nos topamos.

La tragedia de James Sutherland dejó una delicada estela que aún espera eclosionar en un medio aún muy inmaduro, que debe regirse por las imposiciones comerciales y que, por ahora, todavía juega a las casitas de muñecas con resultados sexuales.



Lollipop Chainsaw, el erotismo según Suda51.



Quantum Break

DIOS DEL TIEMPO

Remedy vuelve a la carga para darle vida a Jack Joyce, en esta nueva IP con que Microsoft apuesta por revitalizar a Xbox One y el estudio busca reinvindicarse tras las críticas que recibió por el tortuoso desarrollo de Alan Wake.

Felipe Quezada
#Lynhänder



EL PASADO: MAX PAYNE

Remedy Entertainment. Una desarrolladora que cuenta con una enorme baza de fanáticos que esperan fervientemente sus nuevos juegos con la esperanza, siempre, de encontrar universos ricos y exuberantes en términos de contenido argumental.

Nacida en Finlandia a mediados de la década de los 90, la desarrolladora pasó por muchísimos baches previos al cumplimiento de la misión que se autoimpusieron: **la creación de juegos de acción que supusieran una vanguardia tecnológica y su posterior consolidación como referentes del mercado**.

Así, recién a mediados de 2001, casi seis años después de su fundación y luego de una etapa donde sólo se destacaron por la elaboración de excelentes demos técnicas y de benchmarking, Remedy lanza al mercado el aclamadísimo **Max Payne**. La primera y, sin lugar a dudas, más querida de las joyas de la desarrolladora.

En Max Payne encarnamos al personaje homónimo. Durante el invierno de 2001 se sucede en Nueva York la peor tormenta de nieve en la historia de la ciudad. Max es un agente del Departamento de Administración para el Control de Drogas (DEA) que, tullido, se encuentra de pie en la azotea de un edificio mientras la policía se acerca en tropel al lugar.

El protagonista pronto se sumerge en un macabro recuerdo que lo transporta tres años antes, cuando era un detective del Departamento de Policía de Nueva York que, feliz con su familia, rechazaba la oferta de transferencia a la DEA por parte de su mejor amigo, el agente **Alex Balder**.

No obstante, al volver a su hogar, Max se encuentra con tres adictos a una peligrosa droga llamada **Valkyr** que han irrumpido en su propia casa, los cuales son liquidados por Payne, no sin antes haber asesinado a su familia: su esposa Michelle e hija Rose.

Este suceso cambia profundamente a Max, quien, agobiado por el deseo de vengar a su familia, pide su transferencia a la DEA y jura detener el tráfico de Valkyr a fin de encontrar a los culpables. Así, se teje una historia narrada de forma magistral



y que lleva a nuestro protagonista por una espiral de acción sin precedentes y que, sin ninguna duda, pone de manifiesto el cumplimiento de la misión de Remedy en la búsqueda del referente del juego de acción. Sobre todo en tercera persona.

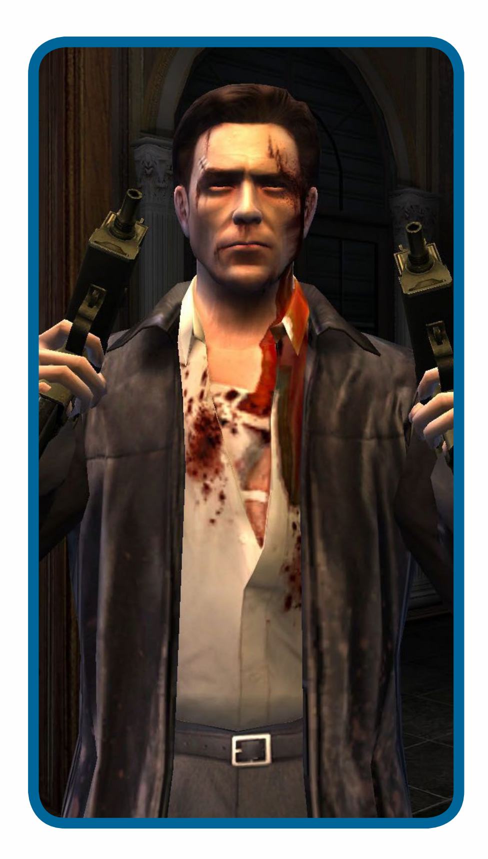
Decimos que cumple, porque Max Payne fue aclamado por la crítica por elementos que han perdurado incluso hasta el día de hoy. Los dos más importantes son su narrativa y **la incorporación del bullet time** como núcleo de jugabilidad en los tiroteos.

En el primer elemento, se destaca la forma en la cual se narra la historia del juego, donde el jugador permanece atento a los monólogos internos de Payne y sus posteriores determinaciones sobre qué hacer luego de cumplir sus objetivos eventuales. Todo esto edificado sobre un avance lineal, con algunas desviaciones que involucran pequeños puzles y secciones de plataformeo sencillas, las cuales se ven aderezadas con situaciones donde el argumento se distorsiona un poco debido a las pesadillas de carácter surrealista que sufre Payne, además de alucinaciones provocadas colateralmente por las drogas que consume.

Sumado a esta notable técnica de narración se encuentra el bullet time. Básicamente, se trata de una forma de percepción del movimiento y dinámica de los tiroteos en cámara lenta, donde el jugador puede observar claramente la trayectoria de las balas y, sumado a aquello, aprovechar este momento para ejecutar otro tipo de acciones especiales, como, aún en cámara lenta, posicionar el retículo de mira en un enemigo y seguir asestando golpes fatales a los oponentes.

Así, Max Payne es pionero en el uso del control de tiempos para darle más opciones al jugador en un tiroteo, permitiendo una nueva concepción de los juegos de acción y, de esta manera, **transformando al título en el referente que Remedy buscaba**.

Con el tiempo, los ya



fanáticos de esta licencia comenzaron a perder los estribos y pedir a gritos una continuación que perpetuara, aún más, el legado de Payne.

Aquello hizo posible el desarrollo de una secuela titulada **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, estrenada en 2003 y que, si bien tenía grandes bazas en jugabilidad como su original, caía en una duración muy limitada, impidiendo que fuera el bestseller que Remedy esperaba. De paso, hizo que la desarrolladora dejara atrás esta licencia a fin de enfocarse en la creación de otros juegos.

Por supuesto, la historia de Payne aún era un manjar que debía terminar de degustarse, por lo que Rockstar Studios se encargó de ofrecer un final digno para la figura de este entrañable antihéroe en **Max Payne 3**, con un título descarado y que explotaba a fondo la psicología del protagonista y su iracundo temperamento, ofreciendo una experiencia casi tan buena como la primera entrega.

Sin embargo, para cuando esta tercera parte se estrenó, Remedy ya tenía planes que se proyectaban en un futuro que aún era incierto para nosotros, tras haber acabado un complicado proceso de desarrollo de otra IP muy conocida: **Alan Wake**.



EL PRESENTE: ALAN WAKE

El inicio de la séptima generación de consolas (Xbox 360, PS3 y Wii) puede resumirse en una cadena de anuncios y descubrimientos que tenía como objetivo captar de forma desesperada la atención de un consumidor que seguía aún obcecado en el disfrute de, en general, su Playstation 2.

Así, Microsoft, ya con un trecho de experiencia en el rubro gracias a su poco exitosa Xbox, contrata a Remedy como una flamante first-party, permitiendo que los finlandeses tuvieran una cantidad casi ilimitada de recursos para el desarrollo de una, en ese entonces, futura IP que nos hiciera olvidar las aventuras de Payne.

No obstante, ya en 2005, Remedy mostraba una demo técnica a puertas cerradas donde se percibía la figura del que sería uno de los íconos del survival horror de la generación pasada, aunque bastante diferente al actual (así como el pueblo donde se desarrolla su historia). **El incomprendido Alan Wake**.

Con la firma del contrato de sociedad con Microsoft durante el 2006, Remedy volcó todos sus recursos (y parte de los del gigante de Redmond) en el desarrollo de la macabra aventura, en lo que podría definirse como un intrincado y tormentoso proceso.

Uno que Remedy tuvo que afrontar de cara a la impaciencia tanto de la prensa como de los jugadores en general, por causa del larguísimo tiempo -más de cinco años- que le tomó a la desarrolladora completar el esperado título.

Esto, debido a una lluvia de ideas que generó varias inconsistencias que se fueron solventando conforme el juego iba tomando forma (como, por ejemplo, la idea general de un mundo tipo sandbox, que fue desechada posteriormente en favor de una aventura guiada y mejor narrada).

Decimos "tormentoso" porque, como ya fuimos testigos, **el desarrollo de Alan Wake fue largo y trabajoso para Remedy**, incluyendo retrasos y cuestionamientos al rendimiento y apartado técnico del juego que obliteraron otras características más notables del mismo por parte de los jugadores, entre los que pueden destacarse su



tremenda narrativa, un apartado de sonido envidiable y uno de los mejores motores de iluminación de la generación pasada.

Pero vayamos por partes. **Alan Wake puede catalogarse como un thriller psicológico con un núcleo jugable que está tomado directamente del survival horror**.

Thriller porque, de manera obvia, tiene una narrativa exactamente igual a la que se recurrió en Max Payne. Una serie de monólogos que el protagonista vive a fin de que el jugador comprenda sus motivaciones y contextualice las situaciones que se van sucediendo en pantalla.

Encarnamos a, cómo no, Alan Wake. Un prolífico escritor de novelas de terror psicológico quien, hace ya dos años, sufre de un bloqueo creativo que le ha impedido poder desarrollar obras tan especiales como las que le han convertido en un autor de renombre.

Es así que, siguiendo el consejo de su esposa Alice, la pareja decide tomar unas vacaciones y viaja a un pequeño pueblo ubicado en el corazón de las montañas de Washington, **llamado Bright Falls**, donde pretende recuperar sus dotes creativas.

Sin embargo, cuando Alan toma un pequeño paseo fuera de su cabaña, Alice comienza a gritar por su ayuda. Wake corre a toda velocidad de vuelta al lugar sólo para ver cómo una misteriosa fuerza secuestra a su esposa y la arrastra a las aguas del lago contiguo al pueblo.

El protagonista intenta seguir a la figura de Alice en las profundidades del oscuro lago, sólo para desvanecerse por la falta de oxígeno. Luego, una semana después, despierta en las afueras del pueblo sin ningún recuerdo de cómo llegó allí.

Así, el motor argumental del juego es, en primera instancia, la búsqueda de Alice por parte de Wake. Sin embargo, la misteriosa fuerza que atrapó a su esposa ha sido capaz de arrasar el pueblo, tomando posesión de sus habitantes y transformándolos en macabras marionetas cubiertas de una extraña oscuridad, la que los protege del daño y los hace muy fuertes.

Alan Wake no deja de ser un juego de acción en tercera persona con semejanzas a Max Payne en lo que respecta a narrativa y avance, pero con el detalle de que ahora nuestros enemigos son estas marionetas sobrenaturales y Wake, para vencerlas, debe primero alumbrarlas con su linterna con el fin de eliminar su coraza de oscuridad y hacerlas vulnerables a un ataque.

Por supuesto, este elemento no es nuevo, pero sí **está perfectamente adaptado a la aventura** y permite que los enemigos del protagonista tengan una versatilidad significativa y una IA por encima de la media.

Asimismo, el motor de iluminación es una verdadera maravilla, permitiendo una calidad de efectos sin parangón dentro de su generación. Además, su elaborado argumento, lleno de elementos psicológicos inspirados en los clásicos de **Stephen King** (como The Shining), es una de las mejores obras narrativas del género, con un final polarizante y lleno de matices simbólicos que nos recuerdan a los mejores exponentes.

No obstante, a pesar de estos buenos elementos, la prensa especializada centró sus críticas en su corta duración (que por supuesto no le hace justicia a su larguísimo desarrollo) y en la guía excesiva que enmascara la narrativa del título, debido principalmente a que originalmente se concibió como un juego de corte menos lineal.



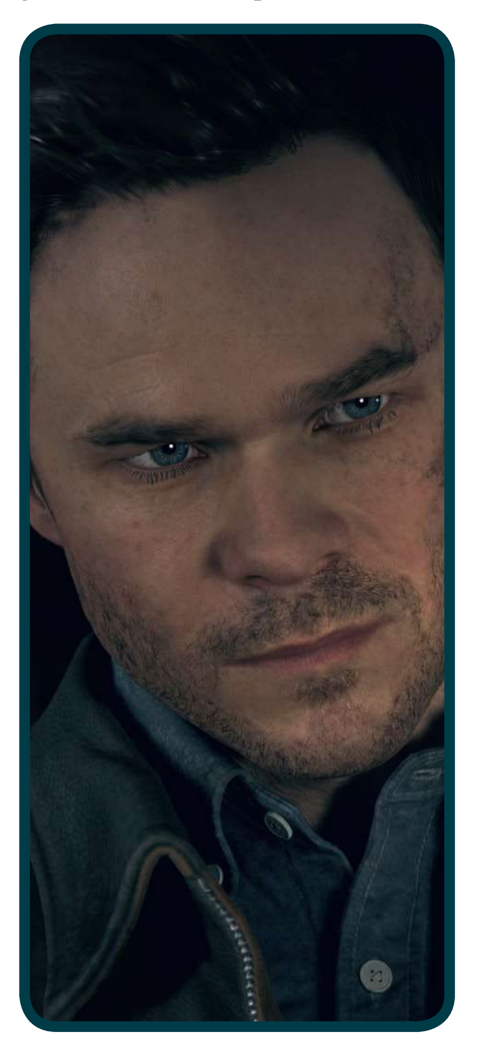
EL FUTURO: QUANTUM BREAK

Todos seguramente recordarán como fue el apoteósico inicio de la presente generación de consolas. Con Nintendo ya empezando su olvidable senda junto a la infame Wii U y Sony enterrando a Microsoft en lo más profundo del infierno con el precio de su PlayStation 4 y sus grandes anuncios.

No obstante, en tiempos en los que aún existía aquel desgraciado de **Don Mattrick** en las filas del gigante de Redmond, Remedy, en la Xbox Reveal de 2013, presentaba su nuevo desarrollo luego de haberse tomado un merecido descanso después del complicado proceso de creación de Alan Wake, cuyo resultado, como comentamos, fue mixto tanto en la respuesta de la crítica como la del público.

Quantum Break es, con distinción, un proyecto que hereda todas las características tanto de Remedy como de Alan Wake en su desarrollo, **incluyendo un cierto grado de tormento para Remedy**.

Con más de tres años de desarrollo a cuestas, esta nueva aventura es protagonizada por **Jack Joyce** (interpretado por Shawn Ashmore, cuyo papel más recordado es el de Iceman en las películas de X-Men Universe) y **Paul Serene** (intepretado por Aidan Gillen, recordado por su papel del agente Bill Wilson en The Dark Knight Rises o por el maquiavélico Peter Baelish en Game of Thrones).



Ambos protagonistas han sido afectados por un extraño experimento que involucra viajes en el tiempo en la Universidad de Riverport, dotándolos de habilidades de control temporal bastante peculiares.

Jack es capaz de distorsionar el espacio a su alrededor en una zona localizada, permitiéndole generar campos de lentitud espacio temporal útiles para poder evadir enemigos que lo aco-



sen (con una mecánica muy parecida al bullet time que nació con Max Payne).

Elemento que, ciertamente, dota al título de posibilidades bastante interesantes, como cambios rápidos de cobertura y evasiones impresionantes, que acercan a Quantum Break a la esencia de Max Payne, pero más hiperbolizada y con mejores posibilidades de reescribir su legado.

Por otro lado, Serene, quien es el antagonista del título, tiene el don de ver el futuro.

Asimismo, el experimento ha comenzado a generar problemas espacio-temporales que generan cambios extraños en la realidad y que deben ser solucionados a fin de garantizar una vida normal para todas las personas.

Ciertamente, Quantum Break se perfila como una de las grandes bazas de Microsoft en el mercado de las exclusivas, a pesar incluso de sus limitaciones técnicas, tales como el corte de la resolución a 720p en Xbox One a fin de garantizar una mejor calidad en los efectos de desfase espacio-temporal.

Sin embargo, el título igualmente destaca por sus gráficos fotorrealistas, por un argumento que no ha

querido darse a la luz, manteniéndose como una futura sorpresa para los jugadores a partir de su próximo estreno y por una consistencia en términos de personajes que es envidiable y que se apoya en elementos bastante novedosos.

Entre estos se cuenta una serie de televisión con actores reales (que precisamente dan vida a los protagonistas del juego) que aparece en formato episódico al final de cada capítulo del juego y que sirve como el complemento perfecto para entender a cabalidad la historia de Quantum Break y todos sus elementos contextuales.

Por supuesto, las decisiones son un elemento significativo en la trama. Así, cada una de ellas puede generar drásticos cambios en lo que vemos en la mencionada serie, lo que ade-





más hace que el título goce de una sobrada rejugabilidad.

Ciertamente, Quantum Break, junto a **Gears of War 4**, se perfila como la más potente apuesta del gigante de Redmond por convencernos de comprar la incomprendida Xbox One.

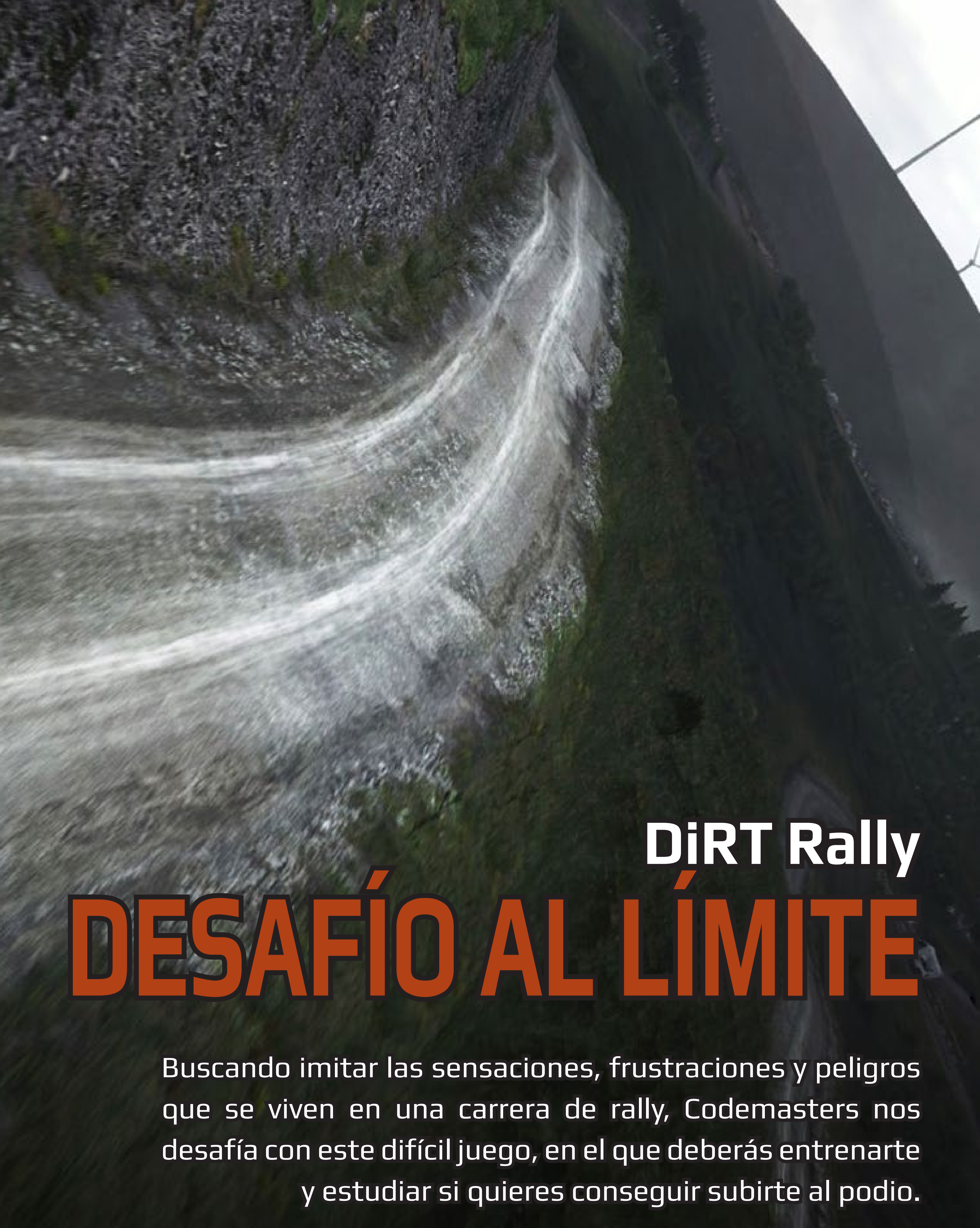
Cabe preguntarnos si será una excusa más que significativa para los aún indecisos...

Sin embargo, es innegable que **esta nueva superproducción de Remedy es un sólido argumento para ir por la máquina de Microsoft**, siempre que pensemos en sus otros títulos y no dejemos de lado que éste igualmente puede disfrutarse en PC.

En cualquier caso, tratándose de un título de Remedy, no podemos esperar otra cosa que no sea un producto de alta calidad.



44
CHAMPION



DiRT Rally

DESAFÍO AL LÍMITE

Buscando imitar las sensaciones, frustraciones y peligros que se viven en una carrera de rally, Codemasters nos desafía con este difícil juego, en el que deberás entrenarte y estudiar si quieres conseguir subirte al podio.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez

Para los amantes de los simuladores de autos, **DiRT Rally** es sin lugar a dudas uno de los juegos más esperados. Y este juego respondió a esas expectativas cuando salió al mercado, a través de Steam, en diciembre pasado, consiguiendo muy buenas críticas y convirtiéndose en el título de carreras con mejor nota en Metacritic (86) el año pasado. Y no solo eso, sino que varios sitios lo reconocieron como el simulador de autos más completo y realista jamás creado.

Desarrollado por el estudio inglés **Codemasters** (creadores del legendario juego Collin McRae para PlayStation en 1998), en éste, su primer juego para la octava generación de consolas apostaron por un título "hardcore", dirigido a los jugadores dedicados y no a los casuales.

El diseñador en jefe de Codemasters, **Paul Coleman**, cuando no está trabajando en videojuegos es copiloto de rally. Por eso involucró su pasión y desarrolló un juego parecido a la experiencia de manejar un auto todoterreno a gran velocidad. Siguiendo esa idea, aquí no está la habilidad de retroceder en el tiempo y volver a hacer una curva, no hay ayudas en los frenos, y todo dependerá en la pista de tu concentración, velocidad y técnica.

Con esta jugabilidad hiperrealista, **la dificultad en este juego es superior a la media** y será necesario que los jugadores se tomen en serio cada carrera. Así, antes de la competencia será necesario hacer un



análisis previo de la pista, debiendo revisar el clima, tipos de superficies (nieve, barro, asfalto, etc.) y realizar los ajustes necesarios a los frenos y suspensiones.

Aquí, un error como una curva mal tomada o no elegir bien los neumáticos será determinante y te hará perder la carrera, por lo que deberás ser cauteloso, pero también temerario, ya que superar los tiempos de las carreras te exigirá ir a fondo y te obligará a ser agresivo en cada pista.

Es tal la dificultad en DiRT Rally que **se incluyeron videos tutoriales** para que todos revisen, estudien y aprendan la teoría y técnicas que diferencian el manejar un auto de rally a otros tipos de coches.

Las recomendaciones van desde cuándo bajar los cambios en las curvas o los distintos tipos de derrapes, pero aquellos jugadores que sepan de mecánica y gusten de los automóviles tendrán más facilidad para entender algunas claves para superar el juego.

A diferencia de otros títulos de la serie DiRT, **aquí la idea es "corre al límite"**. Esto significa que deberás dedicar tiempo y sudor para mejorar. DiRT Rally te ofrece un desafío constante, pues ganar una carrera no es fácil y un usuario puede pasar mucho tiempo antes de conseguir un podio. **Por esto, algunos usuarios lo han llamado el Dark Souls de los juegos de carreras**.

HECHO POR FANS

La idea en DiRT Rally era volver a las raíces del primer Collin



McRae para PlayStation, que destacaba por su realismo, exigía buenos reflejos y daba nervios al acelerar. El equipo liderado por Coleman intentaba volver a producir esas sensaciones en los jugadores, donde una mala decisión te sacará de competencia, pero también el hacerlo bien te entregará una gran satisfacción al momento de llegar a la meta.

Meses antes de lanzar el juego, Codemasters hizo un "early access" para que sus usuarios lo probaran y entregaran sus opiniones. En esta etapa se recorrieron más de **128 millones de kilómetros** y muchas de las ideas y recomendaciones de los jugadores fueron consideradas en la versión final, dando como resultado un juego hecho a "pedido" de los fans.

Buscando darle el mayor realismo posible, **un atributo a destacar en este juego es su sonido.** Por ejemplo, las voces del copiloto fueron grabadas en situaciones reales y mientras llevaba un casco e informaba al piloto a través de un sistema interconectado de comunicación.

Los sonidos de motores y entornos también fueron registrados en alta calidad buscando entregar la mayor fidelidad en esta experiencia.

Siguiendo esa idea de ser lo más parecido a la realidad, **el juego fue hecho y pensado para ser jugado con volante**, pero de todas formas el equipo de Codemasters se esforzó para que la experiencia con controles sea responsiva y esté a la altura del simulador. Pilotos de rally profesionales testearon el título antes de que fuera lanzado y aprobaron el resultado final.

Un punto negro en este título son sus gráficos. A pesar que el juego correrá en alta definición (1080p y 60 FPS), DiRT Rally no fue desarrollado con el último motor gráfico de Codemasters, lo que se nota en el tratamiento de escenarios e interiores.

Sobre los modos de juegos, puedes competir en distintos tipos de campeonatos, para un jugador o contra otras personas en línea o por equipos. Y a medida que ganas experiencia puedes contratar mecánicos, así como también hacer mejoras y arreglos a tus vehículos.

Además, el juego ofrece desafíos diarios, semanales y mensuales, que darán bonificaciones útiles para darle nuevas características a tus vehículos.

Para este juego, **Codemasters cerró una alianza con la FIA**



World Rally Cross Championship, lo que significa que el juego contará con actualizaciones de exclusivas competencias y contenido oficial del campeonato mundial de esta disciplina.

El juego cuenta con distintas locaciones (Monte Carlo, Finlandia, Alemania, Grecia, Noruega, Suecia, Reino Unido, Estados Unidos) que fueron replicadas de manera idéntica a la realidad. Por ejemplo, cada lugar cuenta con su clima y superficie característicos, así como también se aprecian detalles como las formas de vida salvaje: en Gales puedes ver zorros, en Finlandia ardillas o en Suecia te aparecerán alces.

A diferencia de la versión para PC, la gente que compre este juego para consolas contará desde el primer día con más de 70 tipos de carreras y más de 40 autos. Estos últimos estarán separados en categorías: años 60, 70, 80, Grupo B, Grupo A, Grupo R, 2000 y 2010.

DiRT Rally es parte de la serie de Colin McRae y su fecha de salida en el mercado estadounidense es el martes 5 de abril.

Bravely Second

CON LA VARA ALTA

Bravely Default es uno de los mejores juegos de rol disponibles para la Nintendo 3DS. Este mes llegará su secuela y habrá que ver si será capaz de alcanzar la cota de calidad que dejó su predecesor.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



En los últimos años hemos sido testigos del resurgir de rol japonés. Como fanático del género, he visto pasar multitud de juegos por una gran cantidad de plataformas, jugando una buena cantidad de ellos mientras que otros los he dejado relegados tristemente en el infame 'backlog' personal.

Sin embargo, el 2014 llegó de la mano de Square-Enix el esperado **Bravely Default** para Nintendo 3DS, juego alabado tanto por la prensa especializada como por los jugadores, catalogado como un título que rescataba lo mejor de los juegos de rol de antaño y de la época dorada de Square-Enix en los 32 bits.

Fueron tantos los elogios que llegaron a mis oídos, que ese mismo año invertí en una Nintendo 2DS, con la gran escusa de poner mis manos en tan glorificado título.

Y no me arrepiento, porque Bravely Default ha sido uno de los JRPG que más he disfrutado en los últimos años, contando un sistema de batalla fresco y con suficiente profundidad para aplicar numerosas estrategias, sumado a una historia sumamente interesante (aunque asumo que el juego se vuelve sumamente repetitivo luego del quinto capítulo y esto sólo se arregla llegando al último) y personajes con gran carisma, incluso en su doblaje en inglés (me enamoré de Edea).

Al cabo, disfruté por casi 80 horas sacando su final verdadero. Y la secuencia final que cerraba los créditos al terminar Bravely Default no sólo nos dejaba con grandes interrogantes sobre su historia, sino que era una obvia excusa para dejar un final abierto a una futura secuela, la cual llegará al fin este mes a nuestro continente, bajo el nombre de **Bravely Second: End Layer**, tras salir hace casi un año en Japón.

Por desgracia, su llegada no está exenta de polémica, debido a las diferencias de contenido entre el original nipón y el producto final que recibiremos en América.

2 AÑOS DESPUÉS...

Bravely Second: End Layer transcurre dos años después de los sucesos del primer juego. Luego de salvar el mundo de Luxendarc de la amenaza del dios de la destrucción Ouroboros, **Agniès Oblige** se convierte en la líder de la Ortodoxia del Cristal.

De inmediato, busca ponerle punto final a la larga disputa entre la Ortodoxia y el ducado de Eternia.





En el momento en que Agnès, acompañada de su guardaespaldas Yew Geneolgia, se encuentran celebrando la ceremonia que firmaría la tregua entre ambos bandos, irrumpe en escena un personaje conocido como **Káiser Oblivion**, quien ataca a todos los presentes, **lastimando seriamente a Yew**, de paso. Éste despierta luego de un coma, para descubrir que Agnès ha sido secuestrada y la Guardia del Cristal destruida.

Determinado en rescatar a Agnès, Yew se embarca en la persecución del Káiser y su base voladora, el Paraíso. En su viaje se encontrará con **Edea Lee**, vieja conocida de la primera parte, que ahora es líder de la guardia de Eternia, y una misteriosa chica proveniente de la luna, llamada **Magnolia Arch**, quien es la que aparecía en la secuencia secreta final de Bravely Default rescatando a **Tiz Arrior** de la cámara en la que se encontraba.

NO LO CAMBIES

Uno de los puntos más aplaudidos de Bravely Default es su sistema de combate por turnos que daba nombre al mismo juego. **Brave** permite usar desde uno hasta cuatro turnos por adelantado en la ofensiva, siempre que tuviéramos los puntos de batalla (PB) suficientes o de lo contrario pasaremos de turnos automáticamente si dejamos nuestros PB en negativo, dejándonos indefensos ante inminentes ataques.

En tanto, **Default** nos pone a la defensiva acumulando turnos en forma de PB para usarlos más tarde en fases de Bravely. Este sistema luce inalterado en Bravely Second, por lo que disfrutaremos del mismo sistema rico y estratégico de la primera entrega.

Una de las "novedades" es la mecánica llamada Bravely Second, fase en la que **frenaremos el tiempo** para atacar con todas nuestras fuerzas al oponente y realizar un daño masivo mientras el efecto perdure. Digo novedad entre comillas, pues si jugaste la primera parte debes estar diciendo "este sujeto debe tener alzhéimer porque esto ya lo vi en Bravely Defaul"... el tema es que los japoneses que jugaron la versión original no vieron esto, pues la mecánica Bravely Second se introdujo en **Bravely Default: For the Sequel**, una revisión del título original que apareció en Japón y que fue la edición que se vio lanzada internacionalmente.

Lo interesante es que para usar Bravely Second debes llenar una barra especial, que

se acumula dejando la consola en modo sleep, **obligándote a tener el juego siempre en funcionamiento si quieres usar este ataque**, que es especialmente útil contra los jefes.

Si piensas que todo ha sido un copiar y pegar del juego anterior, en parte tienes razón, pues **Square-Enix no se ha arriesgado a innovar en la secuela** y se ha limitado dejar el sistema de juego sin mayores cambios.

Sin embargo, se ha incluido alguna nueva mecánica para no ser tan descarados. Una de ellas es **One More**, que funciona de la siguiente manera: cuando derrotas a todos los enemigos en un solo turno, tendrás la opción de lucha contra una nueva ronda más de oponentes, multiplicando los puntos de experiencia, de trabajo y dinero que ganas.



Sin embargo, la nueva ronda no acumula los PB no utilizados en el turno anterior, por lo que debes planear bien tu ataque si no quieres salir mal parado del combate.

Otro sistema recicla... cof, cof, perdón. ¿Recuerdan que en Bravely Default debíamos reconstruir el pueblo destruido de Norende? Pues esto regresa, pero esta vez debemos reconstruir la base lunar de **Magnolia**. El sistema se mantiene prácticamente inalterado, debiendo reclutar gente a través de la función de StreetPass de Nintendo 3DS para las diversas tareas de reconstrucción.

Éstas toman tiempo y mientras tengas a más personas trabajando en la misma tarea, menos tiempo demorará en completarse. Completar estas mejoras desbloqueara desde nuevos movimientos especiales para nuestros héroes, hasta recursos e ítems para usar en nuestra aventura.

El sistema de trabajos que hacía gala en Bravely Default fue también otra característica muy laureada, pues era muy similar a lo que veíamos en los antiguos juegos de Final Fantasy y que se ha ido perdiendo con el tiempo. En el original teníamos a nuestra disposición la increíble cifra de 24 clases, todas altamente especializadas y, por lo tanto, debíamos aprender al menos un par para





cada personaje y rescatar lo mejor de sus habilidades.

De aquellas, 18 reaparecen en la secuela y además se agregan 9 nuevos trabajos: Guardián, Exorcista, Mago, Augurador, Chef Pastelero, Obispo, Esgrimidor, Astrologo y Catmancer (una especie de vieja de los gatos), llegando a la suma de **30 trabajos disponibles**.

Pero no todo es color rosa en esta nueva aventura. Uno de los puntos criticados por parte de los mismos jugadores japoneses ha sido, y nuevamente ocuparé esta palabra, **el reciclaje de contenido**.

Una buena parte de Bravely Second se desarrolla en el mismo mundo de Luxendarc de la primera entrega y, como tal, **han utilizado los mismos escenarios vistos en Bravely Default**.



A pesar de que gráficamente es bastante bueno para el limitado hardware de la consola y artísticamente es hermoso, resulta algo decepcionante este nivel de reutilización, pues se siente poco más como una expansión del juego anterior a una secela con todas sus letras.

MALDITA CENSURA

Como indiqué al inicio de este artículo, Bravely Second nos ha llegado casi con un año exacto de retraso con respecto al lanzamiento en Japón.

Es verdad que la localización de un juego lleva tiempo y en el caso de los RPG en general es un tema que nadie desconoce, pues el trabajo que hay detrás de ello no se limita a la traducción de textos, sino que también hay que adecuar contenido o situaciones dada la gran diversidad cultural que existe entre oriente y occidente.

Es una pena tener que tratar nuevamente el tema de la censura con Nintendo, situación que al parecer se está haciendo recurrente en la compañía japonesa. No me explayaré en detalle sobre la censura absurda del cambio del trabajo de Tomahawk a Cowboy en occidente. ¿Acaso ofenden a los nativos americanos de alguna forma?

O en la modificación de la vestimenta de algunos personajes en concreto, donde se mostraba mucha pierna o escote. ¿Acaso

alguien se excita viendo esto o trauman a algún pequeño dueño de Nintendo 3DS?

Esta censura, incluso, llegará al libro de arte de 250 páginas que se incluirá como parte de la edición coleccionista en América.

A pesar de que cualquier tipo de censura me molesta, puedo transar y hacer la vista gorda en algunos casos, como lo hice en **Fire Emblem Fates**, donde los cambios no afectan al juego de manera invasiva.

Sin embargo, la versión occidental si llega con una gran modificación con respecto a la japonesa. **Una que, a mi parecer, es sumamente grave**.

Hablo de las misiones secundarias o side-quest. En la edición original tenemos la posibilidad de realizar, como en todo juego de rol, misiones secundarias que no forman parte de la trama principal, pero que por regla general ayudan a expandir o profundizar la trama.

El hecho es que en estas misiones secundarias teníamos la posibilidad de realizar elecciones que podían llevarnos a un final bueno o malo. Y ocurre que los lindos niños de Nintendo y Square-Enix **han decidido por su cuenta remover la posibilidad de que realicemos alguna elección y dejarnos sólo los finales buenos**.

¡Pero que mierda es esta mutilación! La declaración oficial de Nintendo es que al realizar una retroalimentación por parte de los jugadores nipones, las elecciones en las misiones secundarias fueron mal evaluadas, pues finalmente cualquiera fuera la que tomáramos, ésta era una que nos hacía lamentar haberla realizado.

Square-Enix incluyó estas decisiones con el fin de conectarnos emocionalmente con los personajes y sus





acciones, pero finalmente los japoneses sintieron que éstas lograron el objetivo contrario, ya que sus acciones no concordaban con la acción que el personaje finalmente realizaba.

Por esta razón, se decidió modificar este apartado con el fin de entregar una experiencia "más satisfactoria" para el jugador.

Por las opiniones que he leído de otros jugadores en la red, estas decisiones eran realmente difíciles y emotivas. ¿Crees tú que fue la decisión correcta eliminarlas?

DEMO-PRÓLOGO

Bravely Second: End Layer se lanza esta quincena y los jugadores que hayan disfrutado el título original probablemente pasarán un gran momento, aunque encuentren pocas novedades en este título.

Quienes no hayan jugado el título anterior seguramente van a sentir la misma satisfacción de disfrutar un juego de rol sobresaliente como pocos.

Disponible desde marzo, existe en la eShop de Nintendo un demo de Bravely Second titulado **The Ballad of the Three Cavaliers**. Este demo es totalmente gratuito y sirve de prólogo para End Layer, por lo que independiente de si lo usas para probar el juego o quieres obtener la experiencia completa de Bravely Second, **es una obligación descargarlo y jugarlo**, pues ofrece aproximadamente 10 horas de juego y sólo se puede obtener en línea, pues este prologo no vendrá incluido en el juego final.

Sólo debes tener 2597 bloques (equivalentes a 324Mb) disponibles en la memoria SD de tu consola para disfrutarlo. Y a pesar de que este demo sólo se encuentra en inglés, es casi seguro que Bravely Second llegará subtitulado al español como lo hizo la primera entrega.







Ratchet & Clank

APUNTANDO ALTO

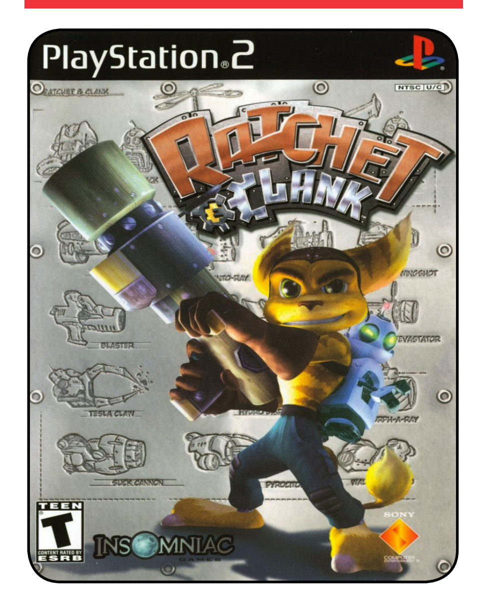
La prolífica saga de Insomniac Games regresa por partida doble, con una película animada y su juego debut para PlayStation4. Por eso, toca el momento de repasar todas las entregas de la serie plataformera exclusiva de Sony.

Rafael Inostroza
#BadSeed91



Ad portas de una película, y su respectivo videojuego basado en ella, creemos necesario repasar un poco la historia de esta serie, que se ha consolidado como la principal saga plataformera de Sony. Creada por **Insomniac Games**, suma 14 años en nuestros corazones gamers.

RATCHET & CLANK (2002)



Todo empezaría en noviembre de 2002 con este título para la PlayStation 2. La historia cuenta como **Ratchet**, un personaje felino antropomorfo, conoce en su planeta al robot **Clank**, quien había descubierto que el villano **Chairman Drek**, de la raza Blarg, pretendía crear un nuevo planeta que reemplazara al de su especie, ya muy contaminado, destruyendo a otros planetas en el proceso.

Clank logra convencer a Ratchet de que lo ayude a hallar a un superhéroe famoso: **Captain Qwark**.

El juego introdujo elementos que se convirtieron en la marca de la saga, como la habilidad de comprar ítems, armas y desbloquear aparatos durante la progresión del juego mediante pernos dorados, en vez de la típica sumatoria de experiencia al eliminar enemigos.

RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO (2003)

La aventura comienza con eventos al finalizar el primer juego, donde Ratchet es contratado por el **Sr. Abercrombie Fizzwidget**, CEO de la compañía Megacorp, en la cual trabaja Clank como contador, para recuperar el "Experimento", una criatura artificial robada por un enmascarado.

Se caracterizó por incluir elementos que se mantendrían en los siguientes lanzamientos, como la subida de nivel de las armas a medida que las vayas usando y las evoluciones, al alcanzar cierto nivel, a versiones con más poder y habilidades.

Además, también se introdujo en esta edición el mecanismo de subida de nivel de



salud en base a la experiencia de Ratchet, así como la habilidad de bombardeo durante el combate. Además, se caracterizó por permitir a Ratchet poder correr **carreras de motos flotantes** o combates espaciales.

RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL (2004)



La tercera entrega llegó en 2004 y trata sobre la invasión de la galaxia **Solana** por parte de una raza alienígena llamada "tyrhannoids" (tiranoides, en español), comandada por el principal antagonista de la saga, **el Doctor Nefarious**, un loco robótico determinado a destruir toda vida biológica de la galaxia.

Se mantienen los elementos de experiencia y leveleo de las armas, con éstas siendo más devastadoras a medida que las usamos. **El juego introduce un modo multijugador**, mostrando una pantalla dividida de hasta 4 jugadores y un modo online que permite hasta 8 jugadores en duelos a muerte o en tipo "captura la bandera".

Las batallas espaciales y carreras de los previos juegos no están presentes ahora.

RATCHET: DEADLOCKED (2005)



Esta entrega difiere de sus antecesoras, dejando de lado la característica entrega de plataforma y puzles y enfocándose en un combate del tipo arena. Nuestros héroes son secuestrados por un magnate de las comunicaciones, **Gleeman Vox**, siendo Ratchet obligado a pelear en un sangriento deporte llamado **DreadZone** para asegurar no sólo su supervivencia, sino también la de sus aliados. Por vez primera, Clank no lo acompaña ni tiene partes jugables.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS (2007)

Fue la primera entrega de la saga en salir para la PSP y, al año siguiente, fue también la última entrega para PS2. El desarrollo cayó en manos de **High Impact Games**, conformado, en parte, por exempleados de Insomniac Games.

Mientras nuestros héroes están de vacaciones, se ven involucrados en una misión, donde siguen los pasos del secuestro de una niña llamada **Luna** y en el proceso redescubren a una raza olvidada de genios inventores llamados **Technomites**.

En esta entrega regresan elementos clásicos de la saga como puntos de habilidad y el sistema de mejora de armas, haciendo su estreno un nuevo sistema de armadura, en la cual vemos siete posibles tipos y sus diferentes partes (casco, cuerpo, guantes y botas) están en diferentes planetas.



Una vez completada y equipada una de las variables de armadura, mejorarán habilidades específicas.

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION (2007)



Fue el primer juego de la saga para PS3 y, a su vez, la primera de la trilogía **"Future"**. Aquí, el autoproclamado príncipe de los Cragmites, conocido como el **Emperador Tachyon**, está detrás de Ratchet asegurando que es el último Lombax del universo.

Nuestros heróes logran escapar, conocen a **Talwyn**, que los ayuda, y descubren el secreto de los Lombax, que era el objetivo final de Tachyon.

El sistema de mejoramiento de armas introduce la necesidad de Raritanium, un raro recurso mencionado en juegos previos, para alcanzar ciertas mejoras, así como el uso continuo de las armas para su mejoramiento.

SECRET AGENT CLANK (2008)



Un spin-off de esta saga, creada para PSP por High Impact Games y llevada también a PS2, que se enfoca en Clank como personaje jugable, ya que Ratchet está preso de forma equivocada.

El juego tiene características de la saga como el uso de artefactos y el combate, pero agrega algunos elementos de sigilo.

RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY (2008)



Juego corto desarrollado para PS3 mediante la PlayStation Network (PSN), siendo lanzado posteriormente en formato físico sólo en Asia y Europa. El juego comienza donde termina Tools of Destruction, con Ratchet y Talwyn buscando el paradero de Clank.

Luego de varias travesías y combates contra los piratas que fueron introducidos en Tools..., Ratchet descubre que los Zion tienen a Clank en un lugar raro, donde está presentando fallas.

Los Zoni le revelan que han contratado al Dr. Nefarious para reparar a Clank, lo que lleva a Ratchet a embarcarse para salvar a su compañero.

RATCHET & CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME (2009)



En esta ocasión, la historia va alternando entre los personajes jugables Ratchet y Clank. Mientras la de este último se enfoca en cómo arregla el Gran Reloj y aprende sobre su destino como protector de la pieza, la del primero lo lleva a conocer a otro Lombax, el general **Alister Azimuth**, quien termina siendo el responsable initencionado de la caída y casi desaparición de los Lombax.

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE (2011)



Segundo spin-off de la saga, que relata la historia de nuestros héroes, retirados tras la elección como Presidente de la Galaxia del Capitan Qwark.

Luego de un plan de Dr. Nefarious para atacarlos terminan, junto al mismo doctor, capturados en un misterioso zumbido.

Y, al despertar, lo hacen en un planeta extraño, del cual para escapar tendrán que trabajar juntos. De hecho, este título se enfoca en un modo cooperativo de hasta cuatro jugadores, donde deberán trabajar juntos e incluso podrán pasar armas entre jugadores.

RATCHET & CLANK FULL FRONTAL ASSAULT (2012)



Este spin-off, anunciado para celebrar los 10 años desde el lanzamiento de la saga, cambia a la defensa torres, en lugar de la plataforma y combate propios de la serie, donde Ratchet debe combatir contra enemigos en 5 niveles en 3 planetas distintos. Se lanzó para PS3, tuvo un lanzamiento para PlayStation Vita al año siguiente.

RATCHET & CLANK COLLECTION (2012)



Colección para PS3 que contiene ports de los juegos de PS2 "Ratchet & Clank", "Ratchet & Clank: Going Commando" y "Ratchet & Clank: Up your Arsenal", proveyendo soporte para HD, mejor "rate frames", 3D estereoscópico, y elementos añadidos para la PSN.

Además, dos años después se lanzaría esta colección para la PlayStation Vita.

RATCHET & CLANK: INTO THE NEXUS (2013)



Ratchet y Clank llevan como encargo de Talwyn al prisionero **Vendra Prog**, con la ayuda de Cronk y Zephyr. Sin embargo, el hermano gemelo de éste, **Neftin Prog**, logra liberarlo y, tras destruir la nave, escapan dejando a Ratchet y Clank arrojados en el espacio, siendo incapaces de salvar a Cronk y Zephyr.

La aventura nos lleva a la búsqueda de los hermanos Prog y la búsqueda de venganza por los compañeros caídos. El juego introdujo las plataformas gravitacionales.

RATCHET & CLANK (2016) [JUEGO Y PELÍCULA]



Si alguien duda de la importancia de esta saga, es porque ha estado viviendo bajo una roca esta última década, pues este año se estrena una "re-imaginación" del primer juego, basándose en la próxima película animada de Ratchet & Clank de **Rainmaker Entertainment** y **Blockade Entertainment.**

Estaba originalmente programado para el 2015, pero se decidió lanzarlo en abril de este 2016, para fortalecer la campaña de marketing junto a la película, que recontará los eventos del Ratchet & Clank original, expandiendo su historia en detalle e incluyendo elementos de entregas posteriores de la saga, como son el ingreso del Dr. Nefarious y los Galactic Rangers.

Además, esta entrega será la primera en PlayStation 4, por lo que se espera una gran calidad gráfica y mecánicas jugables.

En general, la recepción de los distintos juegos de la saga ha sido bastante positiva, teniendo adaptaciones en el mundo del manga, una serie de libros de comics, además de figuras de acción, juguetes, estatuas y una larga lista de etcéteras.

Si aún no conoces esta saga o si eres un fan de ella, te recomendamos comprar esta nueva entrega con fecha de salida para el 12 de abril en Estados Unidos. ¿Qué esperas para disfrutar del mejor juego de plataformas que puede ofrecer Sony?



TodoJuegos.cl

CASA MATRIZ



VITACURA: Shopping Los Cobres. Local G7.
Videojuegos, consolas y accesorios



VITACURA: Shopping Los Cobres. Local F4.
Juegos usados, coleccionables y blu-ray

LOCALES FRANQUICIA



PROVIDENCIA: Dos Caracoles. Local 21B.
Videojuegos y accesorios



RECOLETA: Dardignac 451. Local 20.
Videojuegos, juegos usados y accesorios.